



Using ITC's to preserve European Crafts



USING ICT TO PRESERVE EUROPEAN CRAFTMANSHIPS

EL ANILLO DE ARTESANÍA

INSTRUCCIONES:

Este juego ha sido realizado dentro del proyecto erasmus **UIPEC** (USING ICT TO PRESERVE EUROPEAN CRAFTMANSHIPS) (eucrafts.eu) con la colaboración de estudiantes y profesores.

The Ring of Crafts es el juego de preguntas original al que juegan entre 3 y 6 personas. Tiene objetivos educativos para mejorar las habilidades de habla de los jugadores, las habilidades multiculturales y también las habilidades interpersonales.

Contenido:

Un tablero

6 Figurines CRAFTS

1 Dado

24 Fichas de artesanía



El objetivo del juego es recolectar una ficha que represente a cada país que el jugador obtiene al proporcionar la respuesta correcta, en total 6.

País	Fichas	Color de las preguntas
Islandia	suéter	azul
Gran Bretaña	Taza de té	blanca
República Checa	Vaso de cerveza	amarillo
España	Abanico	rojo
Estonia	chocolate	negro
lituana	Cesta	verde

Las cartas de seis colores corresponden a diferentes preguntas según un país. Las preguntas están relacionadas con la artesanía en los países europeos individuales: Islandia, Gran Bretaña, República Checa, España, Estonia, Lituania.

El tablero consta de una pista circular con espacios en seis colores/países diferentes que corresponden a preguntas.

El funcionamiento del juego

El funcionamiento del juego es parecido a una mezcla del juego de la oca con un trivial.

El jugador más joven comienza el juego. Los jugadores se turnan para tirar un dado y moverse a lo largo de la pista con su contador (letras CRAFTS).

Cuando un jugador se detiene en un espacio/país, recibe una pregunta sobre el país apropiado. Otro jugador debe leer la pregunta y comprobar si la respuesta es correcta o no. Si el jugador acierta, permanece en el espacio y obtiene la ficha del país. Si se equivocan, retroceden el número de espacios que tiraron en los dados.

El jugador puede cambiar 2 fichas del mismo país por una de otro país (devolver y sacarla de la caja), si lo necesita. El primer jugador en recoger una ficha de cada país es el ganador, los jugadores dan la vuelta al círculo hasta que uno de ellos es el ganador.

Gana el jugador que recolecta una ficha que represente a cada uno de los 6 países.

